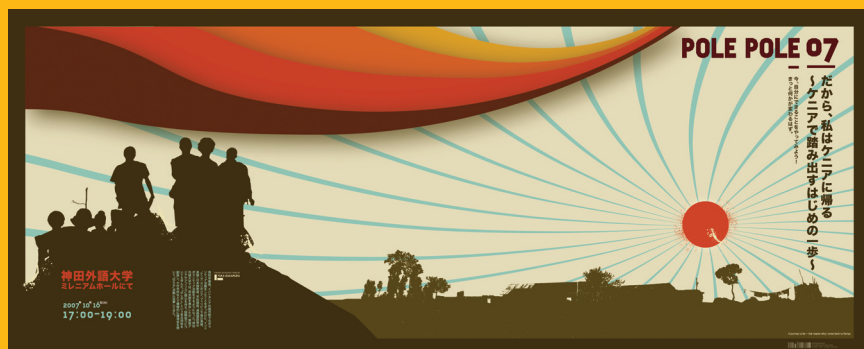


Jiří Močička

Inspirován klasikou české kinematografie, prošel bezmála celou Evropu a v současné době působí jako New Media Designer v Anglii, externí lektor a korespondent řady online magazínů.



Jaká byla tvoje cesta ke grafice?

Vlastně ani nevím, chtěl jsem opravovat televize. Rozumět všem těm letovaným spojům a omega článkům, které byly v naší rozbité Tesle. Pravdou je, že v té době jsem byl asi jako každý kluk ovlivněn Zemanovými filmy – Cesta do pravěku, Baron Prášil, Ukradená vzducholoď aj. Tehdy jsem také hodně kreslil. I přesto, že kresby nebyly příliš kvalitní, posouvalo mě to kupředu. Za nějaký čas jsem přešel na komiksy, které mne doslova pohltily. Spiderman, tehdy dovezený z Rakouska, se stal ústřední postavíčkou, kterou jsem kreslil snad tisíckrát. No a od komiksu už není daleko k Roy Lichtensteinovi a Ladislavu Sutnarovi, kteří posunuli hranice vnímání grafiky mnohem dále než samotný komiks. Než jsem začal studovat Ateliér Grafického Designu na FaVU měl jsem za sebou dva roky konstrukce na FSI VÚT v Brně. Báječná zkušenost – doporučuji každému, ale zpět ke grafice. V té době jsem pracoval přes 4 roky jako grafický designér ve Zlíně pro společnost Stival, Barum Continental, ZPS aj. Takže v porovnání s ostatními jsem měl vlastně velké štěstí. Měl jsem také možnost pracovat s famózním grafikem a designérem panem Macháčkem, jehož přínosu si dodnes nemírně vážím. Samotná škola byla úžasná – flexibilita a modularita celého systému byla unikátní. V té době jsem byl fakt v pohodě – všechno to nějak fungovalo až do stáže ve Francii, kde jsem poznal skvělé lidi a život z druhé strany. Po škole jsem dlouho zvažoval přesun zpět do Francie, jelikož jsem tam měl přítelkyni a spoustu přátel. Nakonec však zvítězila Královna a její Spojené Království.

V Anglii funguješ od roku 2005, co tě vedlo k rozhodnutí pracovat v zahraničí?

Zkušenost z Francie víceméně rozhodla o tom, že dříve nebo později budu usilovat o pozici New Media Designer v zahraničí. Ucelenost a kvalita projektů, které se nabízely v Čechách, nemohla zdaleka konkurovat tomu, co se nabízelo v zahraničí. Navíc jakási nedůvěra okolí, kterou jsem podvědomě cítil, tomu celému dodala víc kuráže to zkusit a dokázat.

Stáž ve Francii byla úžasná a každému studentovi, ať už techniky či humanitního oboru, ji vřele doporučuji. Vycestovat na 3–5 měsíců někam ven, a zjistit jak to doopravdy funguje, je neocenitelná zkušenost, která tě jistě posune kupředu tak, jako posunula mě. Po příjezdu jsem se snažil propagovat některé z unikátních kroků tvorby a integrity designu. Bohužel tlak okolí byl natolik silný, že v té době většinou vynikaly dvě odlišné verze projektů, na kterých jsem pracoval. Řada mých prací z té doby je otřesná a dívám-li se zpět raději bych je vůbec nedělal. Na druhou stranu verze, vznikající současně s těmito projekty a určené výhradně pro portfolio do zahraničí, mi neskonalé ulehčily vstup do světa designu. Tam byl odlišný přístup a profesionalita, již domácí trh nechtěl či nedokázal akceptovat. Uvedl jsem to i v jedné své studii a v posledním rozhovoru pro G4 – Magazín Typo, jak důležitá je důvěra mezi klientem a designérem. Tu však v Čechách stále nevidím. A to byl asi ten zásadní důvod, proč přesun do Anglie.

Jak tedy probíhala samotná příprava a proces hledání práce?

Ted' jsi se vážně trefil. Proces hledání práce je jedna z mých přednášek, která se váže k online portfoliu. Víceméně to, čím jsem si prošel, teď přednáším. Vzhledem k tomu, že jsem měl zkušenost s hledáním práce v Německu a Švýcarsku nebo zúročené zkušenosti ze stáže z Francie, zaměřil jsem se na hledání společnosti, která by přesně odpovídala mým požadavkům. Více jak půl roku jsem investoval do portfolia, CV, Covering letteru a celkové přípravy k přesunu.

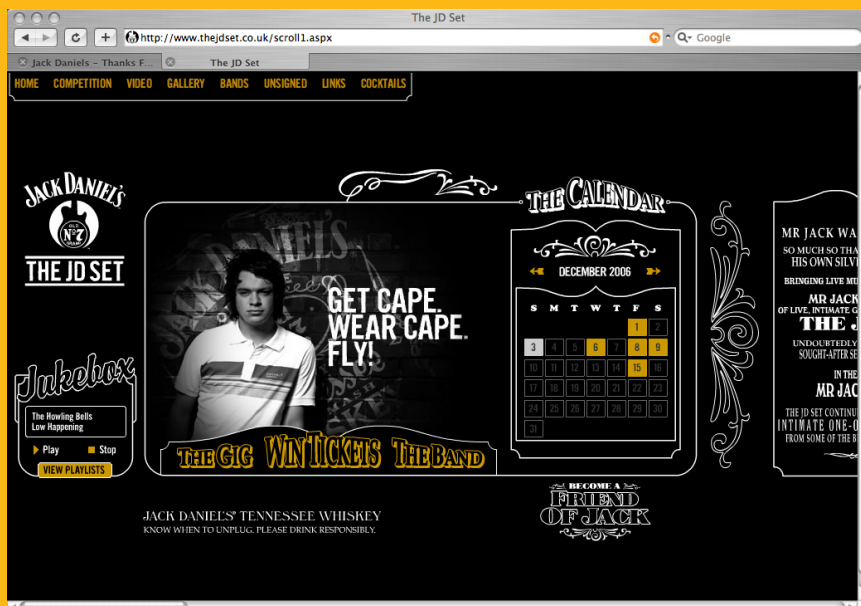
Byl to poměrně zdlouhavý proces, ale nakonec to vlastně byla klika. Společnost, které jsem zaslal jedno ze svých prvních portfolio, potřebovala někoho na výpomoc. Oslovili mne, zda bych si na to troufl. Dodal jsem aktualizované CV a reference a po dvou nezávislých jednáních jsem nastoupil na pozici New Media Designer. Po týdnu práce jsem k mému překvapení začal pracovat na UI webu pro Jack Daniels UK Ireland – Christmas 2006.

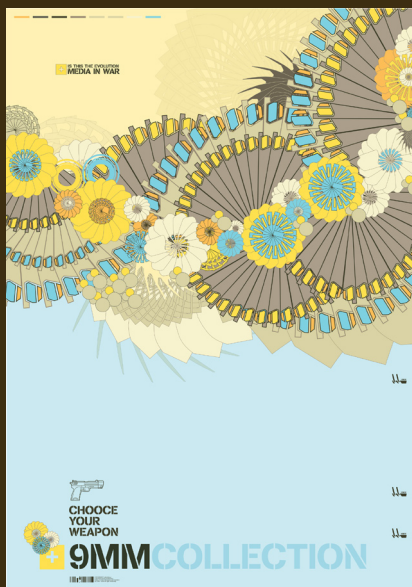
Po další zkušenosti s weby pro MrBean a Teletubbies jsem skončil ve firmě, kde již působil můj dobrý kamarád – Vojtěch Dvořák (pixelspectrum.net). Během následujících 16 měsíců jsme se oba nesmírně zdokonalili v technologiích a procesu designu obecně. Zaujetí v logice Design Manuálu, Brand Bible a správného fungování Online Brand Manuálu se staly ústředními tématy nekonečných diskuzí, které nás oba časem s nabitými zkušenostmi posunuli na seniorské pozice.

Za 2 roky práce v Anglii jsem udělal více projektů, než za 6 let freelancingu v ČR – to mne přivedlo na myšlenku sdílet, co jsem se naučil. Opět jsem prošel svá portfolia a CV, seřadil vše dohromady a obeslal školy a univerzity. Zanedlouho se mi ozvala Bath Spa University a Design Lab v čele s Mrs. Julie Depledge, která mi nabídla pozici externího lektora.

Momentálně tedy učíš na Bath Spa, anebo jsi udělal ještě nějaký další krok?

External Lecturing není ani tak učení v tom pravé slova smyslu. Jsou to ucelené bloky přednášek, které jsou zaměřeny na jisté téma,





jenž v mém případě je většinou o online publikování. Univerzita a možnost komunikace s RA jako konzultant mi nabídla možnost ucházet se o pozici Senior Media Designer v Londýně. V Bath jsem jen občas a snažím se Lecturing přesunout do Londýna případně na Reding University. Universitní prostředí má jisté kouzlo, které mi imponuje. Není to tedy vztah pedagog student, ale spíš jako starší kolega. A to je do jisté míry pro studenty osvobozující. Je to vlastně forma alternativní výuky.

Jaký pozoruješ rozdíl mezi Anglií a ČR z pozice grafického designéra?

Grafický design stejně jako design v nových médiích je trochu někde jinde. Jde více o proces a o to, co je za scénou nežli o to, co vidíš. Nejsou to jen hezké pohyblivé obrázky, je to vizuální informace kterou předáváš. Anglie je jedna ze zemí, která hostuje více než 20 web/design/media konferencí ročně a to nepočítám typografii a fotografii. To je skutečnost, které se zkrátka nedá konkurovat! Důležitá je především obecná úroveň designu. Nemyslím tím kvalitu, ale formální hodnotu. Kvalita českého designu je výborná a je řada lidí, za které se nemusíme stydět. Je tu však řada dalších, jejichž vizuálně silné kompozice jsou informačně prázdné. Nakonec jeden postřeh z výstavy, kterou jsem nedávno navštívil. Nekvalitní design ze zahraničí hrál ústřední roli jako součást velké mezinárodní expozice a mladý kvalitní český design byl odsunut do poslední síně. Nekvalitní plakáty tak dostaly svůj prostor a kvalitní práce se mačkaly v koutě. A to je škoda.

Jak tedy vnímáš rozdíl mezi grafickým designem a designem nových médií?

Zásadní rozdíl mezi těmito disciplínami designu je v „target audience“ neboli koncové skupině. Grafický design funguje vizuálně. Je tedy nesmírně nutné pochopit principy typografie, perspektivy, barevného procesu a v neposlední řadě layoutu/kompozice. Pak jsi schopný předat požadovanou informaci. To vše umocní o interaktivitu, kterou ti nabízí

pouhý jeden „klik“. Kompozice se změní a ty, jako uživatel, máš naprosto odlišný screen, ve kterém se znovu orientuješ. Není to jako kniha nebo časopis, které mají psaná pravidla a ty víš, kde je stránkování – je to daleko komplexnější prostředí, které se snažíme definovat v posledních dvou desetiletích.

Designér nových médií je tedy někdo, kdo rozumí typografickým pravidlům stejně jako layoutu a umí je aplikovat v interaktivním prostředí. A nejen to. Musí znát také uživatelské rozhraní, technologie, standardy prezentace a má zkušenosti se sociální podobou designu, tedy jakýsi User Experience Designer.

Mnohdy se však začátečníci vrhají v knihkupectví po příručce CSS od Erica Meyera namísto, aby sáhli po knize od Kinroose nebo třeba dokonce i Filipa Blažka a Tomáše Kočičky – Praktická typografie.

A jaký je tvůj profesní pohled na český trh a jeho úroveň v oblasti nových médií? Spolupracuješ stále s českými klienty?

Samozřejmě bych rád vzpomenul SGI, se kterými mám velmi dobré vztahy a design v jejich pojetí není jen pouhým řešením problému, ale opravdovým kreativním procesem. To je to, co mají některé agentury v Čechách společné s těmi zahraničními. Stále se ale najdou klienti, kteří neposlouchají a proinvestují trojnásobek, než by si nechali poradit.

Řada z mých klientů se stala přáteli a naopak. Stále spolupracuji s lidmi v oblasti fashion, třeba OLO Dressing a Jakub Polanka či ABOUT

oproti tomu, abych hledal ústřední obrázek. Důležitá je funkčnost a posloupnost. Jakmile jeden krok vynecháš, na konci projektu pak strávíš trojnásobek času opravou. A z chyb se člověk nejvíce naučí. Měl jsem několik možností dělat první design a pak Site map anebo design na stávající aplikaci, ale po zkušenostech z konference Clear-Left (pořádá A. Budd) se můj přístup zásadně změnil. Konference v řadě věcí vnesou do tvého procesu něco nového – kvalitnějšího. V tomto ohledu je tedy „proces tvorby“ jakýmsi stálým vývojem, který ovlivňuje z velké většiny RSS, Podcast a konference, kterým mimo jiné vděčím za zlepšení své angličtiny.

Studoval jsi grafický a produktový design. Jak se studium promítlo do tvé práce a jak ho zpětně hodnotíš?

Technický background máme v rodině a jak víš, chtěl jsem pracovat jako opravář televizorů. Dnes se o produkt nezajímám z pohledu designu, ale z pohledu použití. Měl jsem možnost spolupracovat s týmem designerů na mobile interface stejně jako touch screen interface, což byla výborná zkušenost.

V tomto ohledu vnímám produkt jako součást prostředí, který jako UI Designer dotvřím do koncové podoby. Nutno však poznamenat, že zde musí být důvěra a souhra mezi oběma designéry. Pak je produkt kombinací kvality a uživatelské. K tomu vyšla výborná kniha od Jana Raichla – Forma nám sleduje Funkci, kterou mám osobně moc rád.



TASKA. V současné době řeším studii pro velmi dobrou českou šperkařku Lenku Trubačovou. Ze studií bych rád vzpomenl Duclair, které převzalo nemalou část mých klientů a aktivně se podíleli na prezentačním systému IF CMS 2.0, za což jim patří můj dík. Takže můj pohled je vesměs pozitivní – je těžký udržet vše v běhu, ale s nimi se mi to daří velice dobře.

Jak z tvého pohledu nová média ovlivňují klasický proces tvorby?

Zcela zásadně. Jak jsem již shora nastínil, zajímám se, jak to bude principiálně fungovat

A na závěr trochu do budoucna. Jaké jsou tvé cíle a čeho bys rád dosáhl?

Něco jsem již nastínil v článku pro G4 a nerad bych se opakoval. V první řadě opravit vlastní web, protože je to hrůza. Dát dohromady sérii projektů, na které budu mít práva k prezentaci. Nakonec snad hory či lezení. Z těch dlouhodobějších vylepšit angličtinu, japonštinu a přitom nezapomenout češtinu. Nebo uvést do povědomí projekt Digitální typografie, na kterém pracuji přes čtyři roky. Tak uvidíme. Portfolio na www.givision.net.

Jakub Krčmář